和歌山大学教育学部附属小学校

らいぶ LIVE 創 つくりえいたー CREATOR

NO.72
2014年9月
研究広報誌

教育研究発表会
2014の
お知らせ

CONTENTS

●2014 教育研究会開催にあたり……1
●2014 教育研究会各授業の PR……2
●学習紹介（算数科）：人は時速 20Km で走ることができるか？……3
●学習紹介（音楽科）：鑑賞の楽しさ見つけたよ♪……4
●学習紹介（図工科）：ICT 教育先進国☆シンガポール……5
●学習紹介（理科）：種子の発芽と成長……6
●学習紹介（算数科）：誰もが学びのある教室を目指して！……7
●学習紹介（音楽科）：「拍の流れにのろう」-旋律づくり-……8

「学びをデザインする子どもたち」～課題意識の深化を通して～

◆ごあいさつ

いま、私たちが学びを通して育てていきたいのは、どのような子どもなのでしょうか。それは、教師の指示通りに学んでいく子どもではなく、自分の切実な「問い」を持ち、教室の仲間との対話と協同を通して、その「問い」をふくらませ、解決していくことができる子どもです。そして、こうした「問い」の追究と解決の過程は、また新しい「問い」を生み出し、いわば「問い」が「問い」を生み出す、「問い」の連続的な発展としての学びを生み出します。また、この過程のなかで、子どもの「課題意識の深化」が起こり、教室に子どもたちの学びの「物語」（ストーリー）が紡ぎ出されていくのです。私たちは、このようにして、学びのあり方を自ら課題意識をもってデザインする子どもをこそ育てていきたいのです。そこで、今年度は、「学びをデザインする子どもたち～課題意識の深化を通して～」をテーマに、教育研究発表会を開催することにいたしました。このテーマは、一昨年度からの「学びをデザインする子どもたち」という学びを自主的に創り出す主体としての子どもという研究課題を引き継ぎつつ、「課題意識の深化を通して」というサブ・テーマを新たに設定することによって、私たち教師が、一人ひとりの子どもの興味・関心や課題意識を深くみとりつつ、そうした彼ら・彼女らの課題意識をさらに深化させていく支援のあり方を明らかにしていこうとするものです。こうした新たなテーマ設定の下、公開授業を行うとともに、この間引き続きご指導いただいてきた、佐藤学先生（学習院大学教授）と秋田喜代美先生（東京大学大学院教授）との記念対談を予定しています。お忙しい折ではありますが、皆様お誘い合わせの上、多数ご参加いただきますようご案内申し上げます。

和歌山大学教育学部附属小学校長　船越勝

期　日　平成26年11月2日（日）

日　程

8:00 受付
＊体育館で学校紹介DVDを映しております。受付終了後，ぜひご覧ください。
8:50 研究授業Ⅰ
移動
9:50 研究授業Ⅱ
10:45 協議会
12:30 昼食
13:40 全体会 概要発表
14:30 記念対談
16:10

佐藤　学先生
秋田喜代美先生

主催・会場　和歌山大学教育学部附属小学校
後　　援　和歌山県教育委員会　和歌山市教育委員会　和歌山大学
和歌山県市町村教育委員会連絡協議会　和歌山県連合小学校校長会
岸和田市教育委員会　阪南市教育委員会　泉南市教育委員会　岬町教育委員会

年・組 教　科	授業者 単　元	研究発表会　各授業　ＰＲ
１－Ａ 国語	湯浅　明菜 おんどく　はなまる　げきだん 「たぬきの糸車」	１Ａでは，作品を読んで想像したことを音読につなげて学習しています。“おんどくはなまるげきだん”の子どもたちは，友だちと一緒に音読し，それをきいてもらうことが大好きです。「たぬきの糸車」では，どんなふうにして音読を楽しめるでしょうか。
１－Ｂ 生活	中西　正子 ひろがれ　えがお ～ぼかぼか　大さくせん～	人とのかかわりで生まれる「ぼかぼか」した気持ち。大好きな家族のみんなは，どんなときに喜んでくれるかな？笑顔をもっともっとふやすために，一人一人が豊かに想像をふくらませ，クラス一丸となって取り組みます。失敗をおそれずに自分で考えたことをどんどんやっていこうとする姿を目指します。
１－Ｃ 算数	吉久　寛郎 大きさくらべ	直接・間接比較といった実感を伴った活動を大切にし，子どもたちの豊かな量感を育む素地を養えるような授業を目指します。
２－Ａ 算数	市川　哲哉 はこの形	課題解決のための「応答のある対話」を目指します。教える－教えられるではない対等なペアでの意見交換が「学びをデザインする子どもたち」につながると考えています。
２―Ｂ 生活	田中　千映 もっと知りたいな ぼくらがつかうバスのこと	自分たちがいつもつかっているバスのことをみんなで探っていきます。この活動で出会う“ひと・もの・こと”に，子どもたちが主体的にかかわり，気づきや思いを深めることができればと思います。
２－Ｃ 体育	渡辺　圭 体つくり運動　多様な動きをつくる運動遊び ～あそぼう！つくろう！ ターザンワールド！～	生活科でのお店屋さんごっこの学びを生かして，体育科でも，おもしろい運動遊びができるようなお店を開きます。お店のコンセプトは「めざせターザン！」です。子どもたちが，場づくりや遊び方のアイデアを出し合って学びを進めていきます。
３－Ａ 社会	矢出　大介 紀州やさい“元ちゃん”	野菜農家元ちゃんはあつい思いをもって自然の恵みを大切にした農業に挑戦しています。その元ちゃんの思いに寄り添う中で出てきた課題に向かって本気で学び合っていきます。
３－Ｂ 理科	馬場　敦義 ものと重さ ～イメージすることでさぐっていこう！～	ものが違うと体積が同じでも重さが違うこと，形が変わっても重さは変わらないことなど，重さと体積について，実際にやってみたこととイメージ図で考えることで自然事象の本質をさぐります。
３－Ｃ 国語	北川　勝則 みんなで語ろう 「モチモチの木」	「モチモチの木」をクラス全員で語ります。そのために，テキストに書かれた言葉をどう表現すればよいでしょう。互いの考えを出し合い，よりよい表現を作り上げていく姿を見ていただきたいと思います。
４－Ａ 国語	小杉　栄樹 ～４Ａ子ども La-La-Lu 隊 「読み語り」にチャレンジしよう～ 「ごんぎつね」	毎週，図書ボランティア（ＬａＬａＬｕ）のお母さん方からの「読み語り」を楽しみにしている子どもたち。今度は，自分たちが「４Ａ子どもＬａＬａＬｕ隊」となり，「ごんぎつね」の「読み語り」にチャレンジします。「きらり」と輝くステキな「読み語り」に期待してください。
４－Ｂ 理科	久保　文人 もののあたたまり方 ～見えないものをイメージしよう！～	金属，水，空気の温まっていく過程は目には見えません。それらをイメージし，図に表出することでお互いの考えを交流し，科学的な考えへと自分の意見を変容していきます。
４－Ｃ 音楽	居澤　結美 いろいろな音色を感じ取ろう ～音をあつめて♪リズムアンサンブル～	いろいろな音を聴き，おもしろい音をあつめます。その音色を聴き比べ，響き，奏法，材質の違いなどを感じ取ります。それらの組み合わせを工夫しグループでリズムづくりに挑戦していきます。
５－Ａ 理科	西村　文成 もののとけ方 ～『とける』をイメージから科学しよう！～	水に溶けるものと溶けないもの，その特性について追究していきます。実験結果とイメージ図を基に交流し，考えを深める中で自然事象の本質をさぐり，科学的な見方・考え方を育てていきます。
５－Ａ 音楽	内垣　美佳 曲想を味わおう ～つくろう!えんそうしよう! リズムアンサンブル♪～	グループに分かれて，グループこだわりのリズムアンサンブル曲をつくって演奏します。なかまと楽しくかかわり合いながら，音楽の仕組みを生かして思いや意図を曲に表現していきます。
５－Ｂ 算数	川村　繁博 比べ方を考えよう	「つなぐ・つなげる」をキーワードに学習を進めます。既習事項（既知・既有）を活用し，子どもたちが自己との対話や他者との対話を通して，異種量で表される２つの量の比べ方について迫っていきたいと思います。
５－Ｃ 社会	梶本　久子 わたしたちの生活と食料生産 ～和歌山 PR プロジェクト～	生産者と消費者をつなぐものの変化を追いながら，和歌山産の「ブランド化」をキーワードに，情報，食料生産の単元をリンクさせた新しい社会科を提案したいと思います。教室では，日々熱意あふれる話し合いが行われています。ここには「学びをデザインする子どもたち」がいます！
６－Ａ 算数	小谷　祐二郎 場合の数	子どもたちは，これまで数量関係領域のみならず様々な単元で整理する活動に取り組んできました。子どもたちが整理する過程を自分なりの方法で表現する姿を見て下さい。
６－Ｂ 体育	則藤　一起 ソフトバレーボール ～ひろって　つないで アタック！ハイキュー～	ボールを落とさせないためにはどうすればいいのか，そしてつないで相手のコートに落とすには？気づきをもとに話し合い，練習し，ゲームに効果的に活かせるようなバレーボールを展開していきます。
６－Ｃ 図工	上田　恵 自分を語る ～絵を演じる　鑑賞～	絵に描かれた人物は，どんな場面で，何を思い，何を語るのか。自分と重ね合わせて，なりきってみたら･･･　きっと見えてくることがあるでしょう。私にしか語れない絵の物語を語りましょう。
１２Ｆ 算数	土岐　哲也 １年「大きさくらべ」 ２年「はこの形」	具体物の操作活動をとおして，発見したことを交流し，対象の見方・考え方を深められるような授業を目指します。また，低学年なりに主体的に学び合う姿も見ていただきたいと思います。
３４Ｆ 国語	宮脇　隼 My 説明文を発信しよう！ ３年「すがたをかえる大豆」 ４年「アップとルーズで伝える」	一人一人が「筆者」となってオリジナルの説明文を完成させ，プレゼンテーションという形で発信していきたいと思います。説明文の「中」に焦点を当て，自分の考えを相手に伝える工夫について迫りたいと考えています。
５６Ｆ 理科	中西　大 ５年「もののとけ方」 ６年「水よう液の性質」 ～ぼくの実験，わたしの結果をみんなで考察!～	「とける」を共通のテーマとして，科学的な見方・考え方を養おうと考えています。また，高学年の複式において子どもたちが主体的に学び合えるため，教師がどのようにみとり，どのように支援する必要があるのか考えていきたいと思います。

人は時速 20km で走ることができるか？
～体感することで理解を深める「速さ」～

算　数
6年A組担任
小谷　祐二郎

1.子どもにとって,「速さ」の感覚とは？

オリンピックのスプリント種目・体力テストでの 50m 走・乗り物のスピードメーター…。子どもたちの日常生活には確かに速さを感じることができるものがあります。しかし,等距離を同じタイミングでスタートするスプリント種目では,ゴール地点を通過するタイミングで速さを判別します。また，スピードメーターが表す時速 40km と時速 60km では，時速 60km の方が速いということは数の大小だけで判別できます。このように考えると，子どもたちが何となく知っている速さは，決して速さという概念で捉えているわけではないように思います。私たち教師が思っている以上に，速さという概念は子どもにとって馴染みのないもののようだということをこれまでの指導を通して感じてきました。

2.実体験を通して感じる“速さ”

算数科では子どもが具体事象から徐々に抽象概念を理解できるよう指導していくことが大切だと言われています。もちろん学年が上がっていくにつれ，具体で考える割合よりも抽象で考える割合が増えてきますが，6 年生であっても，具体場面で考える学習は必要だと考えています。そこで，今回速さの学習において「人は時速 20km で走ることができるか？」という課題で学習に取り組みました。

第 1 次で時間と道のりから，速さ（単位時間当たりに進んだ道のり）を求めたり，道のりや時間も求めたりすることができることを学習した後「人は時速 20Km で走ることができると思う？」と投げかけました。子どもたちのほとんどは,「無理だと思う。」という反応でした。やはり時速で表される速さが自動車や電車等に使われていることと関係しているのでしょう。

ここで，時速 18km という速さについて，考えてみます。
①まず，時速 18km を m になおします。【×1000　→　時速 18000m】
②次に，時速 18000m を秒速になおします。【÷（60×60）→　秒速 5m】
③秒速 5m は，1 秒間で 5m 進むということですから，50m 進もうと思えば…
　50÷5＝10
　つまり，50m 走を 10 秒で走ることができる子どもは，時速 18km で走っているということになります。

時速 20km で走るということは，50m 走を 9 秒で走ることになります。*平成 25 年度の和歌山県 6 年生男子の 50m 走平均が 9.01 秒,女子が 9.38 秒から考えると，それほど無理なことではないことが分かります。

子どもにとって，予想を覆す結果は，学習のエネルギーになることは言うまでもありません。「先生，メジャーとストップウォッチを貸して！」と言ってグループで運動場に駆けだしていきました。

算数の授業で時速 20km で走ることができるかどうかを調べるには，1 時間をかけて 20km 走るわけにはいかないことは多くの子どもが分かっています。運動場に向かいながら時速 20km を秒速になおしているグループがあれば,とにかく 50m 走の記録をとってその記録から速さを求めて時速 20km を上回るかどうかを考えようとするグループもあり，それぞれの方法で考えようとしていました。「計算するんだから，50m も走らなくても…。」と言って 20m や 30m を測定して走り始めることは想定内でしたが,あるグループは 5m を何秒で走ることができるかを調べようとしていました。しかも，50m 走の初速は遅いからある程度走る中で途中 2 点にスタートとゴールを設定し，最も速いであろう速さをつくり出そうとする姿も見られました。

3.ウサイン・ボルト選手は時速何 km で走るのだろう？

教室に戻ってきた後，自ら測定した結果をもとに計算をすると，「時速 20km で走ることができたっ！」という声があちらこちらで聞こえました。また「僕はおよそ時速 17km だったけれど，僕より少し走るのが速い人だったら，時速 20km で走る事ができるだろうな。」という子どももいました。その中で，ある子どもが次のように言いました。
「ぼくらでもがんばったら時速 20km で走ることができるということは，ボルト選手だったら，時速何 km で走るの？」
この後，「ボルト選手の世界記録ってどれだけだったっけ？」と言って，誰かが「9 秒 58！」と叫ぶと，教室全体に再び計算する姿が広がりました。

この学習を通して，子どもたちにとって速さがより身近なものになったように感じています。

＊参考　「平成 25 年度児童生徒の体力・運動能力調査報告書」（和歌山県教育庁学校教育局健康体育課）

鑑賞の楽しさ見つけたよ♪
～図形楽譜をなぞってみよう！（2年生）～
～ペアでかかわり合いながら鑑賞しよう！（5年生）

音楽科
音楽専科
内垣　美佳

○図形楽譜をなぞってみよう！鑑賞の楽しさ広がったよ♪（2 年生）

今年度は，１・２・５年生の音楽を担当しています。担当している３学年の中でも２年生は特に元気いっぱいです。どのクラスの子どもたちも明るい声で「おはようございます！」「こんにちは！」とあいさつしながら音楽室に入ってきてくれます。

１学期には，『トルコこうしんきょく』（ベートーベン／作曲）と『メヌエット』（ペツォルト／作曲）の２曲を教材として，拍子を感じ取る鑑賞の授業を行いました。今回は，拍子感を養い，その曲に親しむための一つの方法として，図形楽譜をなぞる活動を取り入れました。その曲のはじめの４小節を図形楽譜にして，前のホワイトボードに掲示します。そして，一人ずつ前に来て，流れてくる曲に合わせながら指示棒でその図形楽譜をなぞっていきます。拍子に乗っていないとピタッと曲と手の動きが合いません。でも，ピタッと合った時はとってもうれしいようで，その様子を見ていた周りの友だちからも大きな拍手が沸き起こります。「すごい！○○ちゃんバッチリ合っていたよ。」「おしいなぁ！○○くん，あそこのところが少し速くなってしまったなぁ。」という声も聞こえてきます。友だちが図形楽譜に向かう姿を周りの子どもたちが真剣に見つめ，楽しみに自分の番を待っている姿がどのクラスでも見られました。また，子どもたちは飽きずに何度も何度もその曲を聴くことができました。拍子のことを意識できるようになったのか，他の教材で学習している時も子どもたちから「この曲は○拍子やなぁ。」という声が聞こえてくるのはうれしいことです。

＜図形楽譜をなぞっているところ＞

○４拍子だと思ったけど，２拍子だったことにびっくりした。（トルコこうしんきょく）
○トライアングルやシンバルの音が聞こえました。３拍子だと思っていましたが，２拍子でした。（トルコこうしんきょく）
○トルコこうしんきょくは２拍子で，メヌエットは３拍子だった。メヌエットはきれいな音だからわたしはメヌエットの方が好きなのです。
～児童の鑑賞ワークシートより～

○ペアでかかわり合いながら鑑賞しよう！たくさんの気付きがあったよ♪（5 年生）

感じたことや気付いたことなどを友だちと伝え合いながら吹奏楽の響きを味わうことを目標として，吹奏楽で演奏されている『双頭のわしの旗の下に』（J.F. ワーグナー／作曲）の鑑賞を行いました。進んで友だちとかかわり合う姿をめざして，ペア活動を取り入れました。音直線が書かれてあるワークシートをペアに１枚配布し，ペアで気付いたことなどをその１枚のワークシートに記入しながら鑑賞しました。

＜曲を聴きながらペアでワークシートに記入しているところ＞

一人で曲を聴いても何も感じない，感じたことをどのように表現したらいいのか分からないと悩んでいる子がいます。今回は，一人よりもペアで鑑賞し，ワークシートを共有することによって，自分の気付きとなかまの気付きを比べることができました。

友だちとかかわり合うことで音楽の楽しさ，おもしろさを感じ取り，学びを深めていける授業をこれからも展開していきたいと考えています。

ＩＣＴ教育先進国☆シンガポール

図画工作科
６年Ｃ組担任
上田　恵

★「人こそ資源」

OECD が 3 年毎に実施する国際学習到達度調査（PISA）に，2009 年，シンガポールが初めて参加し，「読解力」「数学的リテラシー」「科学的リテラシー」の３分野とも日本を上回る成績を収めました。

資源がないシンガポールは「人こそ資源」と，教育に力を注いでいます。それは国家予算を占める教育の割合が約２３％で，第２位であることからも分かります。（１位は国防で約２６％）。人材育成に力を注ぐシンガポールの教育政策の中でも特に教育の ICT（information communication technology）政策は，英国，韓国と並んで先進国であり，日本からも国の視察団や教育研究者，現場教師たちが多く視察に訪れています。

★公立学校のＩＣＴ設備

全ての公立学校のどの教室にも天吊りプロジェクターと実物投影機を備え，デジタルテキストブックやコンテンツを活用した授業を展開しています。教員は，教育省が開発，購入した 1 万を超えるデジタル教材を全て無料でダウンロードし，活用することができます。コンテンツは企業から教育省が買い取り，著作権の問題をクリアしています。宿題や家庭連絡はメールやホームページが主な手段で，宿題の採点や提出状況の確認はコンピュータ管理です。

小学校に入学してからの基本情報，成績，体力，出欠記録，表彰等の履歴が一元管理できるシステムが全学校に導入され，事務処理が軽減されるだけでなく，子どもが社会に出るまで一貫性のある指導ができます。

★フューチャースクール

日本の総務省が実施する「フューチャースクール推進事業」のモデルとなったフューチャースクール@シンガポールは，児童生徒が見識と責任のある ICT 活用者として，自立と協働的な学習能力を身に付けるための政策です。応募のあった公立小中学校から数校をフューチャースクールに指定し，それぞれが特色あるテーマをかかげ，ICT 教育の先導的な役割を担い，実験的な研究・実践に取り組んでいます。指定されると企業の協賛を受けることができ，協賛する企業は，技術や機器，資本などの面でこのプログラムを支えています。企業にとっては，商品化の可能性やニーズを調査するための実験の場として活用する利点があります。

★The School of Science and Technology（SST）※2010 年フューチャースクールに指定された中学校

特徴的な ICT プログラムは，1to1 ラーニングプログラムです。１人１台のノートＰＣを入学時に購入し，数学と母語以外の理科，人文，語学，美術の授業で教材として活用し，生徒自身が「Ｅ教科書」を作成します。Ｅ教科書は SST の各教科担当者が作成したフォームに，生徒が自分で選んだデジタル情報や教材などを追加して独自の物を作ります。ＰＣは教科書であり，ノートでもあります。教員は定期的に内容をチェックし，不適切な内容は使用できないように規制しています。

フューチャースクールはどの学校もそうですが，広い校内のどこでも無線ＬＡＮが使用できるので，そこここでノートＰＣを開いて談笑する生徒たちの姿が見られます。校外での学習には，学校所有のタブレットＰＣを持参し，ノート代わりに利用します。

PC やタブレットのメーカーは重要なパートナーの１つで，教員に対しての研修や学習ネットワークの提供などを受けています。

５年生　種子の発芽と成長
～事実と根拠を大切に学ぶ～

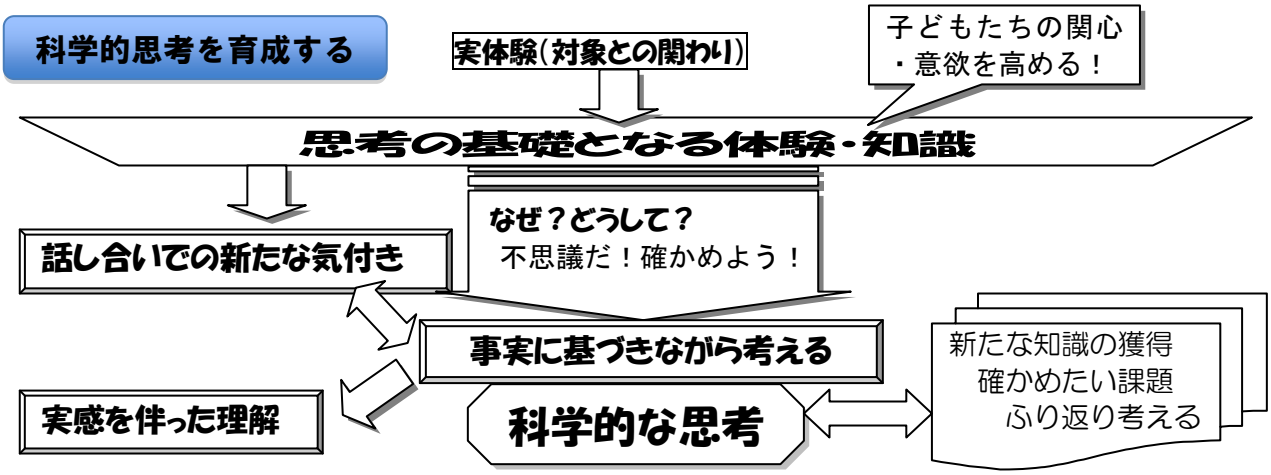
理　科
４年Ａ組担任
西村　文成

理科の学習で科学的思考力を鍛えたいと思い，日々実践してきています。子どもたちの「どうして？」「なぜ？」「ほんとうに？」という疑問や「不思議だな」「確かめてみたい」というような気持ちを呼び起こし，実験や観察を意欲的にしてみたくなる授業をできるよう心がけています。そのための手立てとして，一人一人が対象としっかり触れ合いながら学び，実感を伴った理解ができるように心掛けています。植物や動物を手にとって観察する，実験道具を使っていろいろ試すなどの実体験をすることが，子どもたちの興味・関心を高めるだけでなく，根拠に基づいた思考を育成することにつながると考えています。また，他者との交流をすることによっても思考を深めたり，実感を伴った理解へとつながったりすると考えています。対象との触れ合いと，他者との交流は，子どもたちの思考を深めていってくれます。

５年生「種子の発芽と成長」という単元での実践を紹介します。

「種子が発芽するにはどんな条件が必要だろう？」という課題で学習を進めていきました。子どもたちからは，「水が必要」「適した温度が必要」「栄養が必要」「空気が必要」「日光が必要」という意見がでました。しかしここで，栄養はいらないという考えを出す子がいて，話し合いとなりました。「人間も大きくなるのには栄養が必要だから，植物も栄養がいるはずやで」という意見もでました。人間も植物も生き物であるということを共通点にして，そのことを根拠に考えているのです。子どもらしいおもしろい考え方です。それに対して，別の子が，「栄養は成長のときに使うから，発芽には関係ないです」ときっぱりと言っていました。半数はその考え方に流れていました。そのとき，「種子の中に栄養が入っているから，栄養は使っているということになるから必要だと思う」という意見が出ました。その上「種子は根っこが先に出て，土から栄養をとって，それから芽が出るんだと思う」「じゃあ，種子に栄養がなくてもいいってことになる？」などの意見も出ました。話し合い（他者との交流）の中で芽と根ではどちらが先かという疑問も出てきました。新たな疑問がでたり，少し話がそれてきたりして，やや困惑する子も出てきましたが，一つ一つ事実や根拠を確認しながら学びを進めることができていました。

教師は，子どもたちの考えの根拠をたずねたり，意見や思考を整理したりすることが重要な役割となります。子どもたちが「すごい！」「不思議！」と感動しながら学べるような理科の授業をこれからも創造していきたいと思っています。



誰もが学びのある教室を目指して！

～伝え合い学び合う喜びを子どもたちに～

算　数　科
５年Ｂ組担任
川村　繁博

今年度の算数科の研究テーマは「子どもの思考が創る算数科学習」です。

子どもたちは，誰しも自分の思いをもち，話したい・聞いてほしいという思いに満ちあふれています。しかし，その気持ちとは裏腹に「話したい，でも・・・。」と，葛藤の中で過ごすものもいるではないでしょうか。

高学年になるにつれ，子どもたちの中では生活場面や学習場面で他者に対するイメージが固定されがちになってしまいます。また，学級での自分の位置づけをしてしまい学習に対して受け身になり，課題解決の場面では自分の考えを表出できずにいる者もいるのではないでしょうか。

学びある学級の姿とは，まず自分の考えをもつこと・もてることであり，自己との対話や他者との対話を通して，子どもたち１人１人が自己の高まりを感じる時間が授業の根底にならなければならないと考えています。

子どもたちが授業の中で，自分自身の課題や考えをもち，不完全な考えや疑問を抱いたときに能動的な学びが始まります。そして，それらの課題や思考に対して新たな思考が加わったとき課題意識は深化するのではないでしょうか。自分の考えを表現できたとき，子どもたちは学ぶことの喜びを感じることができるしょう。誰もが自己の高まりや学ぶことの喜びを感じることのできる授業を目指していきたいと思っています。

算数科の授業では，学級の誰もが同じ舞台の上で学ぶ機会を保証することが重要であると考えています。そのためには，まず課題提示の場面から子どもたちが課題をイメージし能動的に活動できる場の設定と支援のあり方を考え実践してきました。

課題提示の場面では，解決の糸口となる既習事項を「豆知識」として提示し，スモールステップとして既習内容を「ステップ０問題」として取り上げました。これは，既習内容を反復して定着させることと本時の課題と比較し，相違点に気づかせ活用することによって類推的な思考力を高めるためです。

課題把握の場面では，子ども一人一人が主体的に考え，意欲的に学ぶことができるように具体物を提示し操作させるなどして題意をつかませたり，問題文を途中まで提示し子どもたちに続きを予想させ題意をつかませたりする活動を取り入れました。課題を的確に読み，自分のものとして捉えるために，課題文を絵図に表す活動や絵図から問題文を推測する活動，類題から問題文を推測する活動なども取り入れました。

課題解決の場面では，解決の方法や手順を言葉や絵図等を関連づけて記述させました。かく活動を取り入れた学習展開を繰り返すことで，思考を整理し論理的に考える力（演繹的な思考力）が育っていくものと考えたからです。また，互いの考えを交流することで，自分の考えが再構築されさらに思考が高まり確かな学びへと繋げることができると考えています。

「同じものに目をつけて」の授業

本単元は，３要素２段階の問題であり，相殺の考えを用いて問題を解くことができ，相殺の考えの良さが分かることが目標です。同じものやちがいに目をつけることで課題である「ケーキ１個の値段」を求めるのです。

子どもたちの中には相殺の考えよりも立式や数操作だけにとらわれるものもいるのはないかと考えました。そこで，複数のケーキセットを用意し，子どもたちが自由に組み合わせを考えて比較させ視覚的にとらえさせることで「同じものやちがい」に着目させ課題解決に結びつけさせたいと考えました。

＜例１＞
C１　チョコの数は同じ。イチゴが１つ多い。
　　１つ増えたら 100 円増えてる。
　　イチゴが 100 円やって分かる。
　　100 円が 5 個分やから 500 円。
　　660 円から 500 円を引くと、160 円
　　160 円はチョコのケーキ 2 つ分やから
　　160÷2 でチョコのケーキ１個 80 円

＜例２＞
C2　２倍にしたらチョコの数がいっしょになるやろ。
　　値段も２倍になるやん。
　　そしたら,値段の違いはイチゴの数の違う分
　　200÷２でイチゴが 100 円って分かる。etc

子どもたちは，それぞれに自分なりに組み合わせを考え，課題解決に向かうことができました。

「拍の流れにのろう」－旋律づくり－
～お囃子の旋律をつくろう～

音楽科
４年Ｃ組　担任
居澤　結美

○「悪い」は「いい♪」，どうしてそう考えたか，その理由が大切

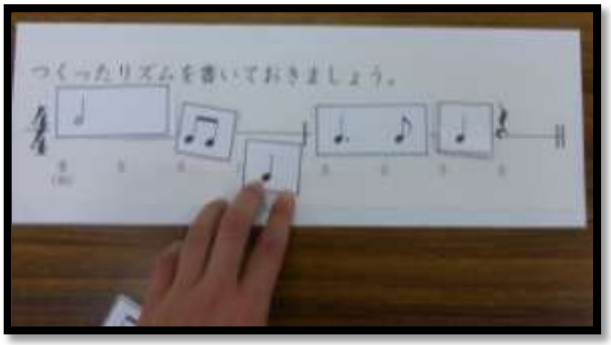
旋律づくりの工夫を伝える場面

ふ　ゆ：私たちは，友だちの旋律をつなげてよかったらほかのパターンをやって決めていきました。
こはる：つなげてみて，行き当たりばったり。
こなつ：つなげて**悪い**ところがあれば変えていきました。
こあき：僕たちは雰囲気で順番を。
こふゆ：明るい。どんよりしていると明るいので，明るいのが後の方がいいとあきとくんが言ってた。
あきと：まずどんよりから明るくなる方がよい。気持ちいい。
なつと：横に並べて，一回吹いてみてよかったら，それで**悪かったら**変える。

上記の授業記録は，お囃子旋律づくりの工夫を発表している場面です。子どもたちは自分たちの旋律をつなげて「悪いところがあれば…」という表現をしています。その発言を受けて教師はそれを板書していきました。しかし，この「悪い」という表現は子どもたちの本来の意図や考えを表現しているものではなかったと考えます。おそらく「合わないから変えた」とか「雰囲気が自分たちの考えているものとはちがった」などと言いたかったのでしょう。だからこそ教師はその発言に対して「どうして悪いって感じたの？」などと問い返す必要があったと感じます。「悪いっていうのではなく，途中なのに終わる感じになってしまったから」や「悪いではなく，明るい感じにしたいのに，どんよりしてしまった」など子どもたちの言葉から音楽づくりの意欲を高められる声かけをして，授業が進められるようにしていくことが大切だと感じました。

○自由に手元で動かせる，見てすぐわかる音楽づくりの手立て

右の図は旋律づくりで使用したボード（２小節）と音符カードです。両方とも全員に用意し，４種類の音符カードはそれぞれ何枚使ってもいいようにしました。



音符カードがあることで，頭の中だけではイメージしにくいリズムを手拍子しながら，「あれ？ちょっとちがう」「やっぱりここととここを変えよう。そっちの方がたたきやすい」興味・関心をもって取り組むことができていました。そしてそのリズムに次は音をつけていきました。ここでも「あれちがうな？」と思ったら，自分たちでカードをつかって変えることができていました。

細かなことですが，カードの大きさは重要です。初め教師は操作しやすいだろうとカードを少し大きく作っていました。けれどカードが１小節に収まらない大きさだと子どもたちは「何拍入れたか，分からなくなってきた」や「これってどこまで入れるの」などと困っていました。大きくてみやすくていいだろうと思っても実際やりにくかったり，全体が見やすいように少し小さめにすると「なくした」「動かしにくい」といった声が出たりと困ったことが起こってきます。教材研究をしっかりとするとともに子どもたちの支援と手立てとして教具も発達の段階を考えて作っていくことが大切だと改めて感じました。

From Editors

『らいぶ・創りえいたー』も 14 年目を迎えました。「生き生きと本物を創り出すひと」という意味を込めています。本校ホームページにはカラー版を掲載しています。ご意見・ご感想をお寄せ下されば幸いです。

編集委員：矢出，中西，川村，居澤，宮脇，田中

和歌山大学教育学部附属小学校
〒640-8137　和歌山市吹上１丁目４番１号
TEL　（０７３）４２２－６１０５
FAX　（０７３）４３６－６４７０
URL　http://www.aes.wakayama-u.ac.jp
Ｅ－mail　fuzoku@center.wakayama-u.ac.jp